2,10 DM
Nr. 41/12.10.1982

WALT DISNEYS

MICKY MAUS

ÖSTERREICH öS 16
SCHWEIZ 2,10 sFr
LUXEMBURG frs 46
BELGIEN bfrs 46
ITALIEN Lire 1400
NIEDERLANDE hfl 2,70
SPANIEN Ptas 100

Die größte Jugendzeitschrift der Welt

Spiel und Bastelteil
Teil 1
Gipfel-stürmer
·Das spannende Seilbahnspiel·

GEWINNER DER WOCHE

Mit Super-Gewinnspiel „GEWINNER DER WOCHE"! 1000 Mark zu gewinnen!

Der Micky-Maus-Klub sucht die GEWINNER DER WOCHE

Woche für Woche 1000 Mark zu gewinnen!

TEILNAHMESCHEIN

1	In welchem Monat bist Du geboren?	Jan		Feb		Mär		Apr		Mai		Jun							
		Jul		Aug		Sep		Okt		Nov		Dez							
2	An welchem Wochentag hast Du in diesem Jahr Geburtstag?	Mo		Di		Mi		Do		Fr		Sa		So					
3	Mit welchem Buchstaben fängt Dein Nachname an?	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M					
		N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z					
4	Welche Hausnummer hat das Haus, in dem Du wohnst?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
		61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
		81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	größer als 100

Absender:

© Walt Disney Productions

Das ist die Gewinnspiel- Idee des Jahres: Der Micky-Maus-Klub sucht jetzt jede Woche die „Gewinner der Woche". Und die gewinnen 1000 Mark!

Und so funktioniert dieses tolle Gewinnspiel: In jedem Micky-Maus-Heft findest Du einen Teilnahmeschein. Auf diesem Teilnahmeschein kreuzt Du an, in welchem Monat Du Geburtstag hast, mit welchem Buchstaben Dein Nachname anfängt, und einiges mehr. Du brauchst nun – und das ist das Tolle! – Deinen Teilnahmeschein nicht an uns einzuschicken, sondern nur eine Woche zu warten:

Denn bereits eine Woche später erfährst Du in der MICKY MAUS, ob Du mit Deinem von Dir angekreuzten Teilnahmeschein zu den „Gewinnern der Woche" gehörst und damit auf jeden Fall bares Geld gewonnen hast!

Teilnahmeschein jetzt nur ausfüllen! Nicht ausschneiden! Nicht einschicken! Alles Weitere im nächsten Heft!

Dieser Teilnahmeschein ist vielleicht schon bares Geld für Dich wert! Ohne daß Du ihn auszuschneiden brauchst oder an uns einschicken mußt! Kreuze nur in jeder der 4 Reihen das auf Dich zutreffende Feld an – wahrheitsgemäß natürlich! (Ein Beispiel dafür, wie das gemacht wird, findest Du auf S.17 in diesem Heft.)

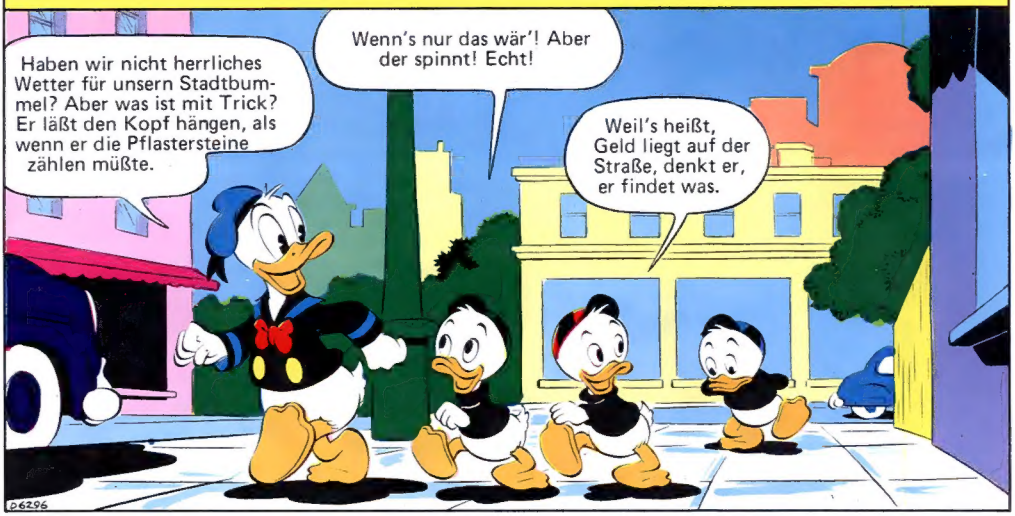
Und in der nächsten MICKY MAUS erfährst Du bereits, ob Du zu den „Gewinnern der Woche" gehörst und bares Geld gewonnen hast: vielleicht sogar ganze 1000 Mark!

Deshalb dieses Heft mit dem Teilnahmeschein bis zur nächsten Woche gut aufheben!

WALT DISNEY'S

ONKEL DAGOBERT

Gang in die Vergangenheit

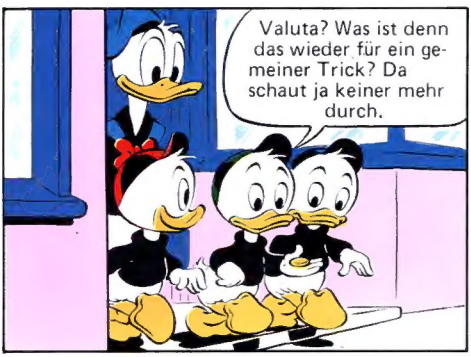


Micky Maus wird in Gemeinschaft verlegt von Ehapa Verlag GmbH, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3, Postanschrift: Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1, Egmont Verlag GmbH, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, Egmont Verlag AG, Goldhaldenstraße 55, CH-8702 Zollikon.
Herausgeber: Adolf Kabatek. Chefredaktion: Dr. Erika Fuchs (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt).. Redaktion: Dorit Kinkel. Anzeigen: Kurt H. Lessig, Tel. 07 11/79 71 – 353 (verantwortlich für den Anzeigeninhalt). Anzeigenverkauf: Ute Maier-Stehle, Tel. 0711/7971 – 354. Spiel- und Bastelteil: Uli Vogel, Manfred Bäumchen. Grafik: Ute Krautwasser, Günter Schmidt. Produktion: Klaus F. Wagner. Anzeigenpreise lt. Tarif 16 vom 2.1.1982. Abonnementpreise: Bei jährlicher Vorauszahlung DM 87,30, bei halbjährlicher Vorauszahlung DM 49,15 (PSchA Stgt. 10195 – 704 BLZ 600 100 70). Sammelmappe für ein Vierteljahr (13 Hefte) 6,50 DM je Mappe (zuzgl. Porto). In allen Preisen ist die Mehrwertsteuer enthalten. Erscheinungsweise wöchentlich im 32. Jahrgang. Kupfertiefdruck: W. Girardet, Essen. Copyright 1982 Walt Disney Productions.

Erscheint unter Code Moral EUROPRESSJUNIOR Brüssel Kontrolle des

Laß ihn schätzen! Dann weißt du's genau!
ALTE MÜNZEN
AN- UND VERKAUF
Das hätt' ich sowieso getan.

Ich fürchte, ich muß dich enttäuschen, mein Junge. So ein alter holländischer Gulden ist heute nicht viel wert. Wegen der Valuta!

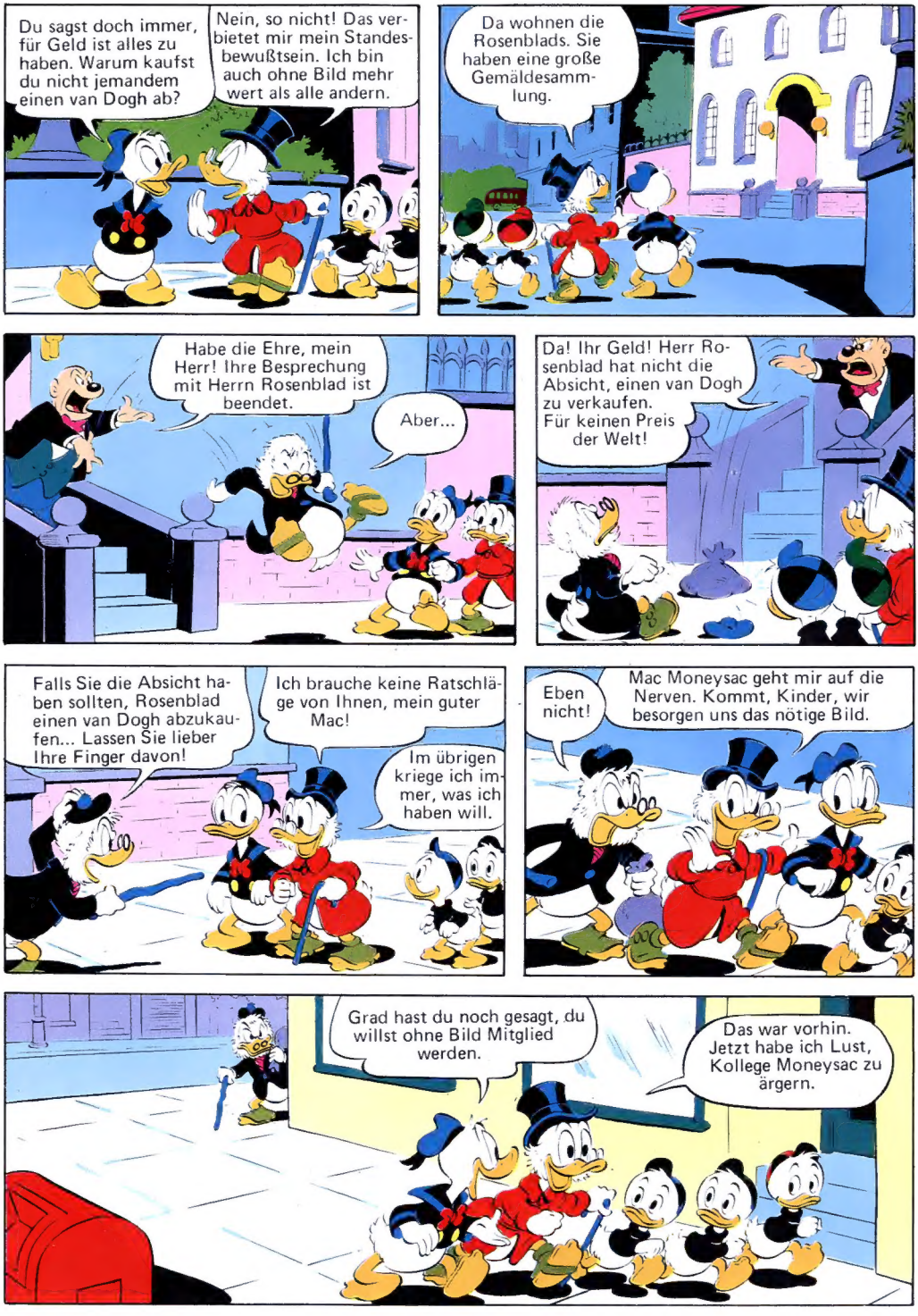

Valuta? Was ist denn das wieder für ein gemeiner Trick? Da schaut ja keiner mehr durch.

Wer wohnt denn in dem Nobelschuppen, Onkel Donald?
Weiß ich nicht! Ich kann jetzt auch nicht aufschauen. Ich suche Geld auf der Straße.

Unser Onkel Dagobert!
Was machen die denn mit ihm?
Das ist ja allerhand!
VAN DOGH KLUB
NUR FÜR MITGLIEDER!

Ich protestiere! Wissen Sie nicht, wer ich bin? Ich könnte Ihren ganzen Laden kaufen.
Tut uns leid, mein Herr, aber wir wissen nur, daß Sie nicht Mitglied sind.

Habt ihr das gesehen? Seit Jahren versuche ich, Mitglied in dem Klub zu werden, aber sie nehmen einen nur, wenn man einen echten van Dogh besitzt. Albern so was!


Du sagst doch immer, für Geld ist alles zu haben. Warum kaufst du nicht jemandem einen van Dogh ab?
Nein, so nicht! Das verbietet mir mein Standesbewußtsein. Ich bin auch ohne Bild mehr wert als alle andern.
Da wohnen die Rosenblads. Sie haben eine große Gemäldesammlung.
Habe die Ehre, mein Herr! Ihre Besprechung mit Herrn Rosenblad ist beendet.
Aber...
Da! Ihr Geld! Herr Rosenblad hat nicht die Absicht, einen van Dogh zu verkaufen. Für keinen Preis der Welt!
Falls Sie die Absicht haben sollten, Rosenblad einen van Dogh abzukaufen... Lassen Sie lieber Ihre Finger davon!
Ich brauche keine Ratschläge von Ihnen, mein guter Mac!
Im übrigen kriege ich immer, was ich haben will.
Eben nicht!
Mac Moneysac geht mir auf die Nerven. Kommt, Kinder, wir besorgen uns das nötige Bild.
Grad hast du noch gesagt, du willst ohne Bild Mitglied werden.
Das war vorhin. Jetzt habe ich Lust, Kollege Moneysac zu ärgern.

Soso! Kollege Duck ist also auch hinter einem van Dogh her. Den und seine Neffen muß ich im Auge behalten. Die Kinder kommen manchmal auf ganz schlaue Ideen.

Uns ist grad was eingefallen, Onkel Dagobert. Weißt du schon, daß Daniel Düsentrieb eine Art Zeitmaschine erfunden hat?
Ich brauche keine Zeitmaschine, sondern einen van Dogh.

Das ist es ja! Den kannst du vom Maler direkt kaufen, wenn du dich von dem Herrn Düsentrieb direkt in die Vergangenheit versetzen läßt.

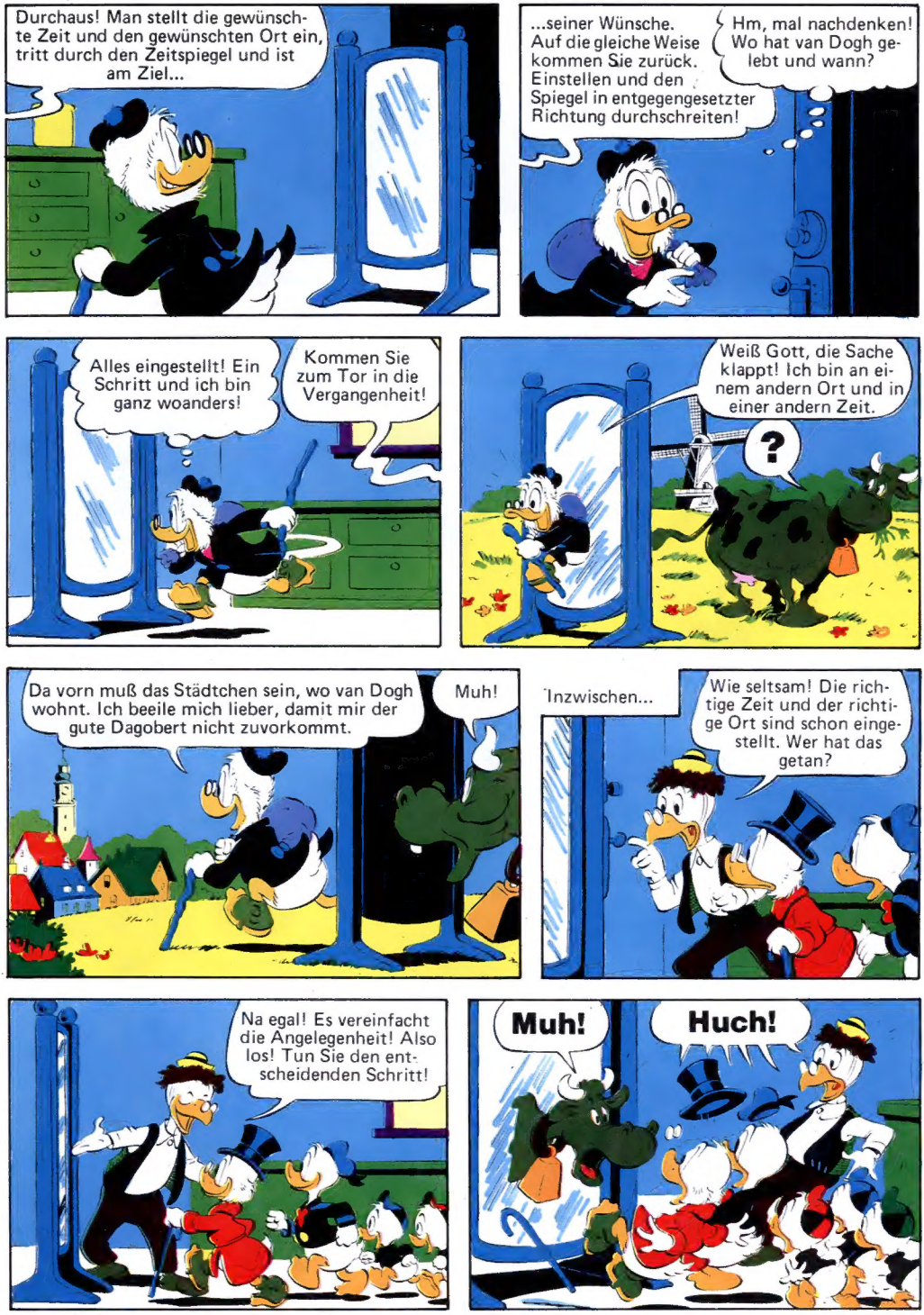
Kein Wort weiter! Ich erkenne auf Anhieb, daß das eine blendende Idee ist.

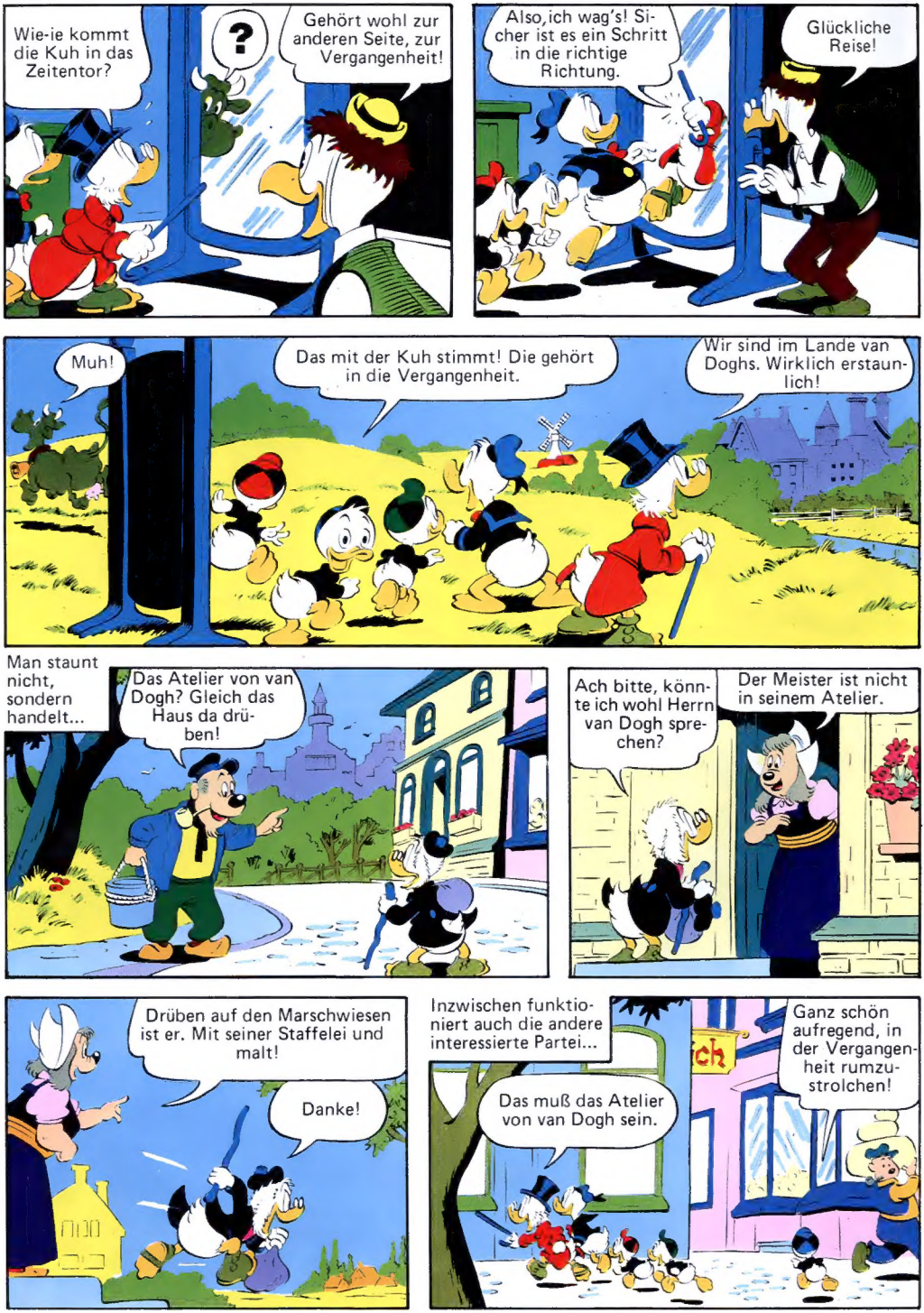
Warum macht er nicht auf?
KLINGEL!
DIPL.-ING. D.DÜSENTRIEB UNIVERSAL-ERFINDER

Unerhört, diese Ungeduld! Keine Achtung vor geistiger Arbeit! Ich fürchte, als nächstes muß ich eine Türklingel erfinden, die nur klingelt, wenn ich Zeit habe.
KLINGEL!

Halb so wild! Ich komme ja schon!
KLINGEL!

Hoffentlich krieg' ich alles mit!
Guten Tag, Herr Düsentrieb! Was ist mit Ihrer Zeitmaschine? Ist sie einsatzbereit?


Durchaus! Man stellt die gewünschte Zeit und den gewünschten Ort ein, tritt durch den Zeitspiegel und ist am Ziel...
...seiner Wünsche. Auf die gleiche Weise kommen Sie zurück. Einstellen und den Spiegel in entgegengesetzter Richtung durchschreiten!
Hm, mal nachdenken! Wo hat van Dogh gelebt und wann?
Alles eingestellt! Ein Schritt und ich bin ganz woanders!
Kommen Sie zum Tor in die Vergangenheit!
Weiß Gott, die Sache klappt! Ich bin an einem andern Ort und in einer andern Zeit.
?
Da vorn muß das Städtchen sein, wo van Dogh wohnt. Ich beeile mich lieber, damit mir der gute Dagobert nicht zuvorkommt.
Muh!
Inzwischen...
Wie seltsam! Die richtige Zeit und der richtige Ort sind schon eingestellt. Wer hat das getan?
Na egal! Es vereinfacht die Angelegenheit! Also los! Tun Sie den entscheidenden Schritt!
Muh!
Huch!


Wie-ie kommt die Kuh in das Zeitentor?
?
Gehört wohl zur anderen Seite, zur Vergangenheit!
Also, ich wag's! Sicher ist es ein Schritt in die richtige Richtung.
Glückliche Reise!
Muh!
Das mit der Kuh stimmt! Die gehört in die Vergangenheit.
Wir sind im Lande van Doghs. Wirklich erstaunlich!
Man staunt nicht, sondern handelt...
Das Atelier von van Dogh? Gleich das Haus da drüben!
Ach bitte, könnte ich wohl Herrn van Dogh sprechen?
Der Meister ist nicht in seinem Atelier.
Drüben auf den Marschwiesen ist er. Mit seiner Staffelei und malt!
Danke!
Inzwischen funktioniert auch die andere interessierte Partei...
Das muß das Atelier von van Dogh sein.
Ganz schön aufregend, in der Vergangenheit rumzustrolchen!

Wo das Gäßchen wohl hinführt?

Oh! Eine van Dogh-Ausstellung!
SONDER-ANGEBOT!
ORIGINAL-GEMÄLDE VON VAN DOGH
PRO STÜCK 1 GULDEN

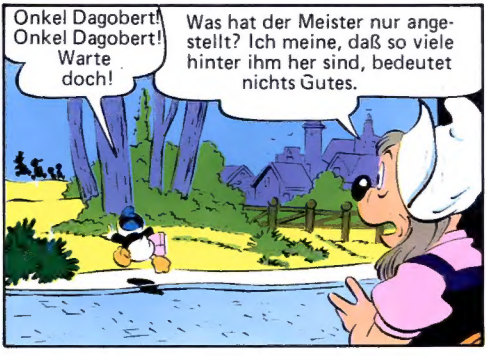
Ich... ich würde gern so ein Bild kaufen.
Im Ernst? Bis jetzt hat noch nie einer einen van Dogh kaufen wollen.

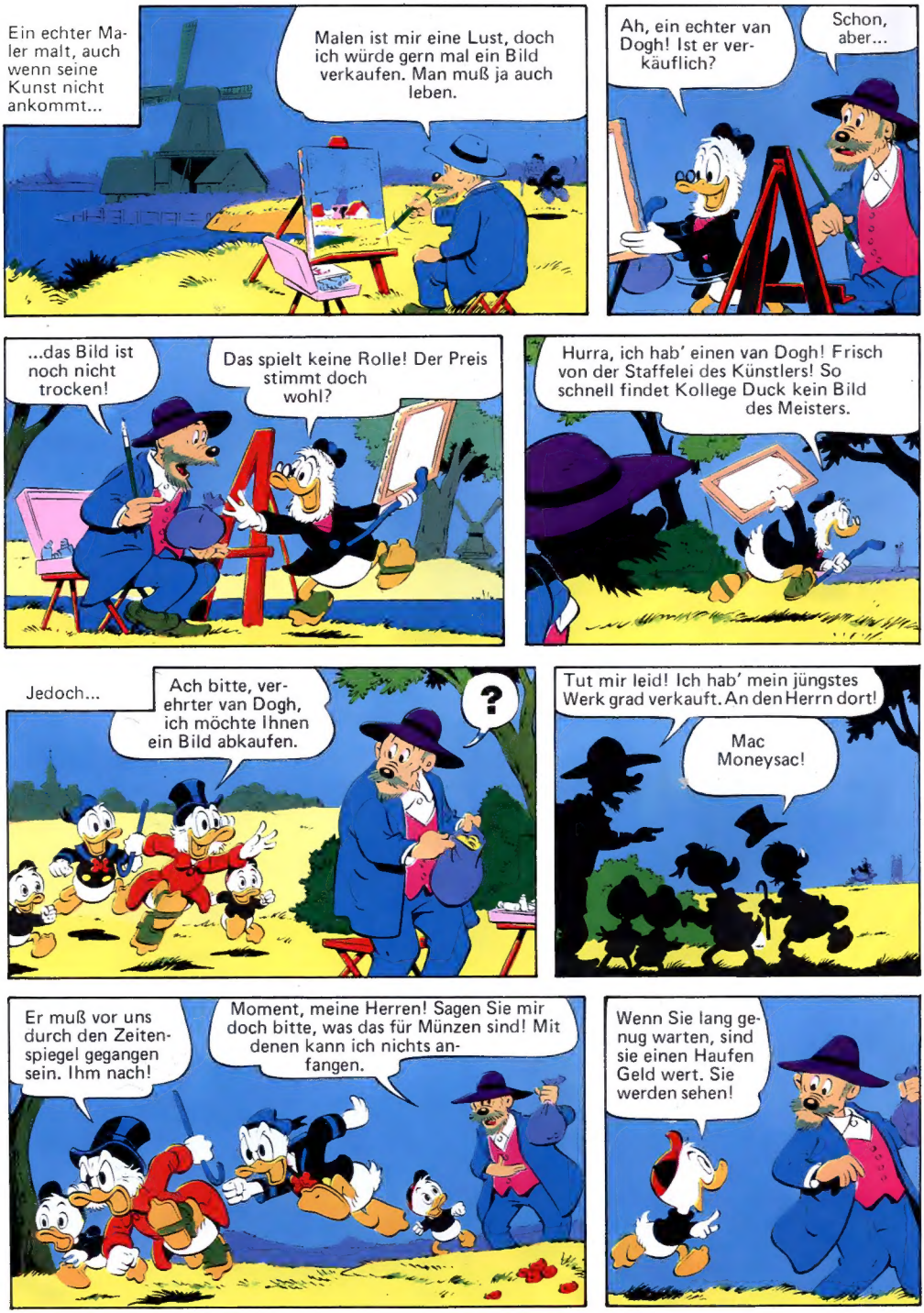
Ich persönlich habe sehr viel für ihn übrig, aber meinen Kunden ist er zu modern. Ich verkaufe die Bilder deshalb zur Einführung besonders billig.
Drum bin ich ja da!

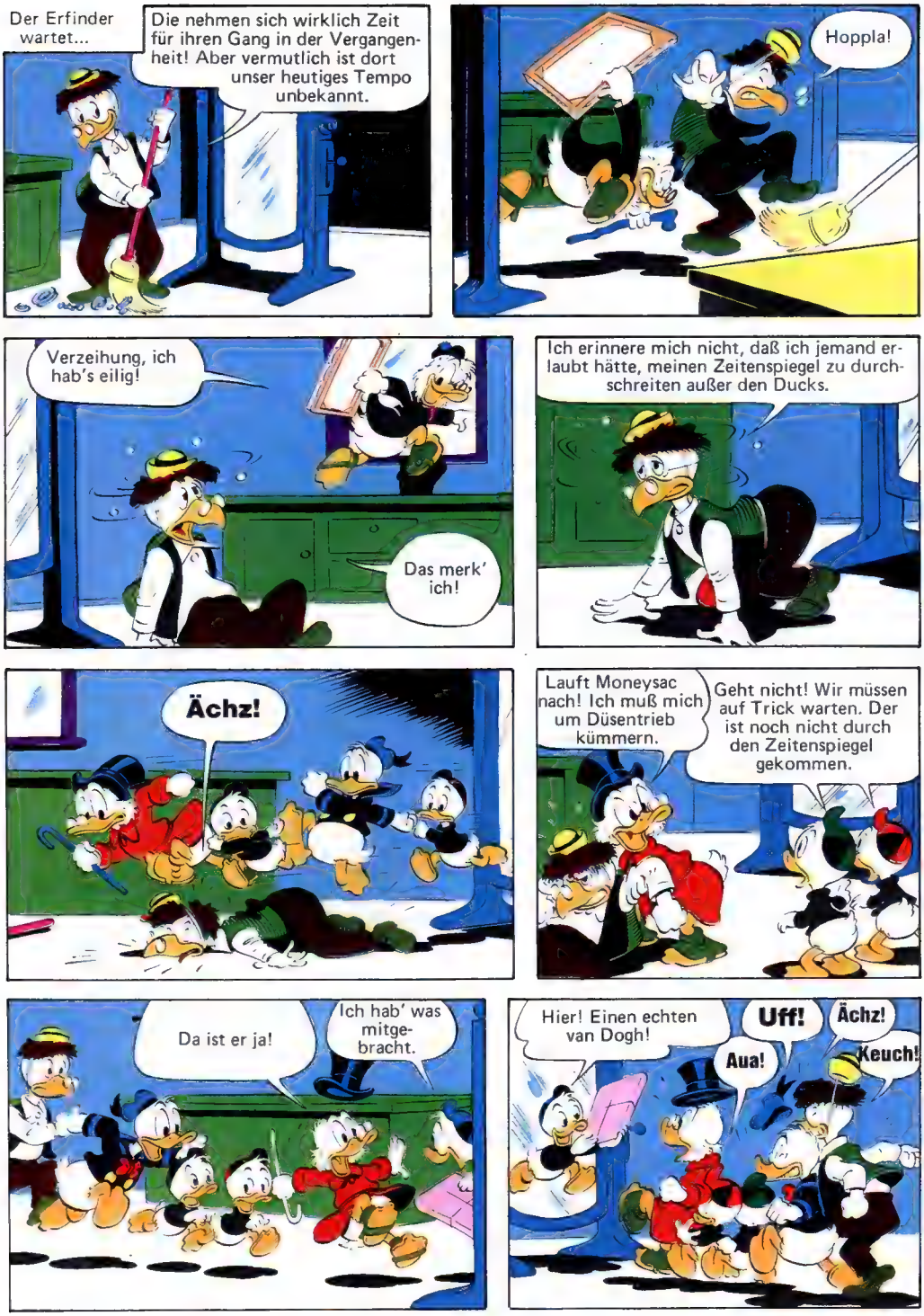
Zufällig hab' ich einen Gulden. Auf der Straße hat er gelegen. Aber das war woanders!
Was für Zeiten! Die Leute schmeißen ihr Geld einfach auf die Straße! Das gab's früher nicht.

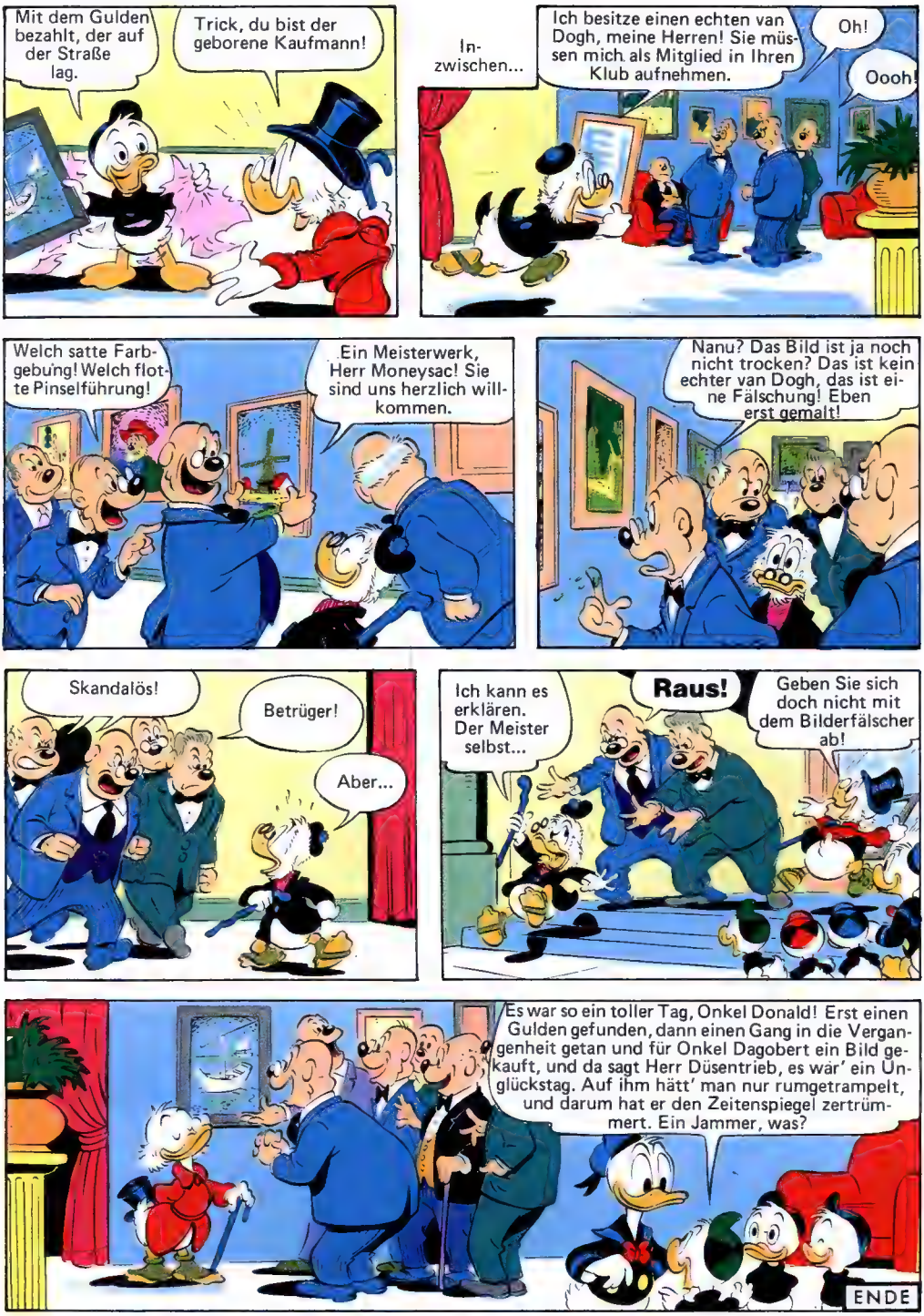
Onkel Dagobert wird selig sein, wenn er sieht, was ich ergattert habe.

Man erhält die gleiche Auskunft...
Draußen auf den Marschwiesen ist er mit seiner Staffelei und malt.
Soso!


Onkel Dagobert! Onkel Dagobert! Warte doch!
Was hat der Meister nur angestellt? Ich meine, daß so viele hinter ihm her sind, bedeutet nichts Gutes.


Ein echter Maler malt, auch wenn seine Kunst nicht ankommt...
Malen ist mir eine Lust, doch ich würde gern mal ein Bild verkaufen. Man muß ja auch leben.
Ah, ein echter van Dogh! Ist er verkäuflich?
Schon, aber...
...das Bild ist noch nicht trocken!
Das spielt keine Rolle! Der Preis stimmt doch wohl?
Hurra, ich hab' einen van Dogh! Frisch von der Staffelei des Künstlers! So schnell findet Kollege Duck kein Bild des Meisters.
Jedoch...
Ach bitte, verehrter van Dogh, ich möchte Ihnen ein Bild abkaufen.
?
Tut mir leid! Ich hab' mein jüngstes Werk grad verkauft. An den Herrn dort!
Mac Moneysac!
Er muß vor uns durch den Zeitenspiegel gegangen sein. Ihm nach!
Moment, meine Herren! Sagen Sie mir doch bitte, was das für Münzen sind! Mit denen kann ich nichts anfangen.
Wenn Sie lang genug warten, sind sie einen Haufen Geld wert. Sie werden sehen!


Der Erfinder wartet...
Die nehmen sich wirklich Zeit für ihren Gang in der Vergangenheit! Aber vermutlich ist dort unser heutiges Tempo unbekannt.
Hoppla!
Verzeihung, ich hab's eilig!
Das merk' ich!
Ich erinnere mich nicht, daß ich jemand erlaubt hätte, meinen Zeitenspiegel zu durchschreiten außer den Ducks.
Ächz!
Lauft Moneysac nach! Ich muß mich um Düsentrieb kümmern.
Geht nicht! Wir müssen auf Trick warten. Der ist noch nicht durch den Zeitenspiegel gekommen.
Da ist er ja!
Ich hab' was mitgebracht.
Hier! Einen echten van Dogh!
Uff!
Ächz!
Aua!
Keuch!


Mit dem Gulden bezahlt, der auf der Straße lag.
Trick, du bist der geborene Kaufmann!
Inzwischen...
Ich besitze einen echten van Dogh, meine Herren! Sie müssen mich als Mitglied in Ihren Klub aufnehmen.
Oh!
Oooh!
Welch satte Farbgebung! Welch flotte Pinselführung!
Ein Meisterwerk, Herr Moneysac! Sie sind uns herzlich willkommen.
Nanu? Das Bild ist ja noch nicht trocken? Das ist kein echter van Dogh, das ist eine Fälschung! Eben erst gemalt!
Skandalös!
Betrüger!
Aber...
Ich kann es erklären. Der Meister selbst...
Raus!
Geben Sie sich doch nicht mit dem Bilderfälscher ab!
Es war so ein toller Tag, Onkel Donald! Erst einen Gulden gefunden, dann einen Gang in die Vergangenheit getan und für Onkel Dagobert ein Bild gekauft, und da sagt Herr Düsentrieb, es wär' ein Unglückstag. Auf ihm hätt' man nur rumgetrampelt, und darum hat er den Zeitenspiegel zertrümmert. Ein Jammer, was?
ENDE

LEGOLAND®

Komm in die LEGOLAND® Stadt!

Hol Dir den neuen Feuerwehr-Helikopter.

6382 Feuerwache mit Übungsturm, Rolltüren, Löschfahrzeug mit Kraftspritze, Schlauch- und Gerätewagen sowie Feuerwehrmännern.

6304
zwei
Straßenplatten, **Kreuzungen**

6685 Mehrzweck-hubschrauber
für Feuereinsätze und Pilot

LEGOLAND® Stadt.
Die aufregende Welt zum Bauen, Spielen und Sammeln.
Für Kinder ab 5 Jahre.

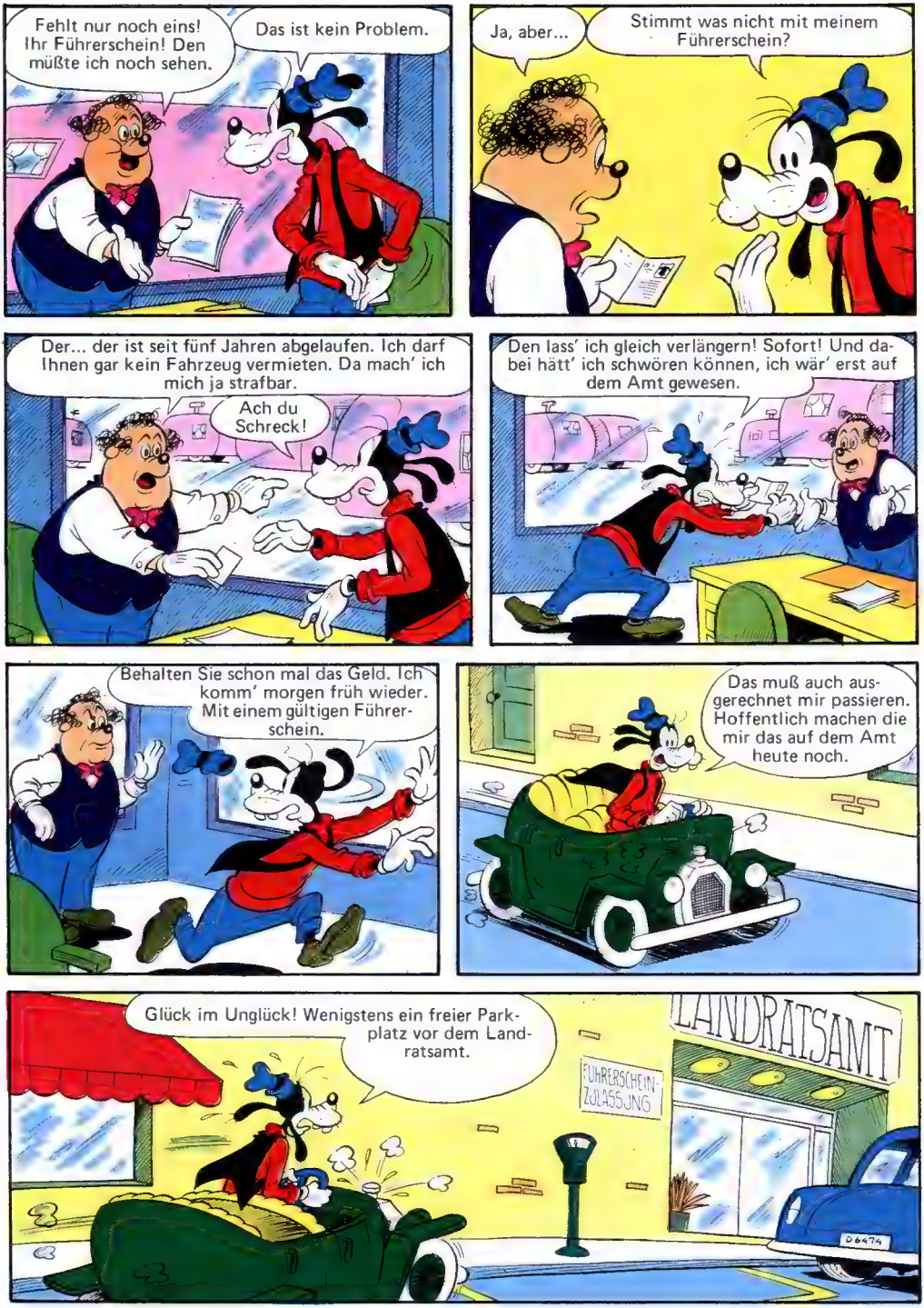
LEGO

© 1982. LEGO GmbH ... westedt® LEGO und LEGOLAND ... eingetragene Warenzeichen. LS 3...

Walt Disney's

GOOFY

Leidige Papiere


Fehlt nur noch eins! Ihr Führerschein! Den müßte ich noch sehen.
Das ist kein Problem.
Ja, aber...
Stimmt was nicht mit meinem Führerschein?
Der... der ist seit fünf Jahren abgelaufen. Ich darf Ihnen gar kein Fahrzeug vermieten. Da mach' ich mich ja strafbar.
Ach du Schreck!
Den lass' ich gleich verlängern! Sofort! Und dabei hätt' ich schwören können, ich wär' erst auf dem Amt gewesen.
Behalten Sie schon mal das Geld. Ich komm' morgen früh wieder. Mit einem gültigen Führerschein.
Das muß auch ausgerechnet mir passieren. Hoffentlich machen die mir das auf dem Amt heute noch.
Glück im Unglück! Wenigstens ein freier Parkplatz vor dem Landratsamt.
LANDRATSAMT
FÜHRERSCHEIN-ZULASSUNG
D6474

Eine halbe Stunde, länger wird's nicht dauern fur so ein paar Stempel!
LANDRATSAMT
Ach du lieber Himmel! Ist denn schon Mittag, weil alles hinausstürmt?
Halt! Warten Sie! Machen Sie den Schalter noch nicht zu. Sie müssen mir meinen Führerschein verlängern.
Es ist Mittagspause, falls Sie das noch nicht gemerkt haben sollten. Also, um was geht's?
Hm! Sagen Sie mal, der ist ja schon seit fünf Jahren abgelaufen!
Ja, ich weiß! Deshalb sollen Sie ihn mir ja auch verlängern.
Soll das heißen, Sie sind in den letzten fünf Jahren ohne gültige Fahrerlaubnis gefahren?
Äh... nein... oder ja... also nicht wirklich.
Also erst hatt' ich was am Fuß, na und dann, äh... hatte mein Auto was am Fuß, ich mein' am Reifen... Aber jetzt brauch' ich meinen Führerschein.

Der Micky-Maus-Klub sucht die GEWINNER DER WOCHE

©Walt Disney Productions

Hier zeigen wir Dir ganz genau, wie du den Teilnahmeschein fürs MMK-Gewinnspiel „Gewinner der Woche" richtig ausfüllst!

Es ist ja wirklich ganz einfach: **Du kreuzt in jeder der 4 Reihen das Feld an, das auf Dich zutrifft.**

Wenn Du z.B. im November Geburtstag hast, kreuzt Du in der ersten Reihe das Feld „Nov " an. Um ganz klar zu machen, wie's geht, wollen wir Dir die ganze Sache aber noch an einem ausführlichen Beispiel erläutern.

* * *

Das ist Oliver Schubert. Oliver hat am 31. Januar Geburtstag. Er wohnt in irgendeiner Stadt in der Sigmund-Freud-Straße 27. Oliver wird den Teilnahmeschein auf Seite 2 so ausfüllen, wie wir es Euch hier an unserem Beispiel zeigen.

In der **Reihe 1** („In welchem Monat bist Du geboren?") kreuzt Oliver „Jan" an, denn er hat ja im Januar Geburtstag.

In **Reihe 2** („An welchem Wochentag hast Du in diesem Jahr Geburtstag?") kreuzt er „So" an, denn sein Geburtstag, der 31. Januar, fällt in diesem Jahr auf einen Sonntag.

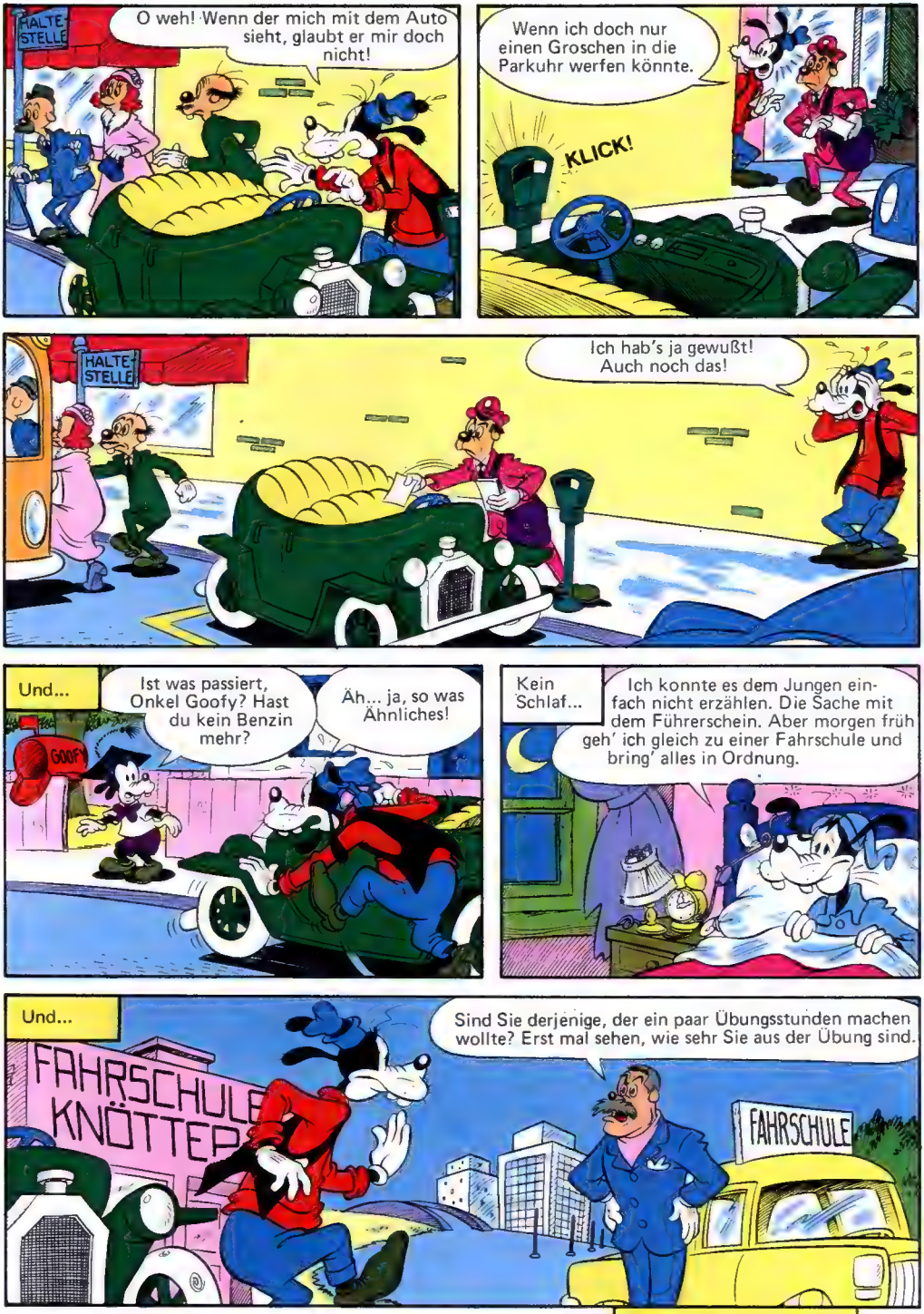
Oliver heißt mit Nachnamen Schubert. Der erste Buchstabe dieses Namens ist ein S. Deshalb kreuzt Oliver in **Reihe 3** („Mit welchem Buchstaben fängt Dein Nachname an?") das S an.

Und in **Reihe 4** („Welche Hausnummer hat das Haus, in dem Du wohnst?") kreuzt Oliver „27" an. Denn er wohnt ja in einem Haus mit der Hausnummer 27.

Ja, so kreuzt Oliver Schubert den Teilnahmeschein an, der damit vielleicht schon bares Geld für ihn wert ist. Und jetzt bist Du dran!

Nostalgoofy bringt diesmal:
Gefahr im Geldspeicher!
Sie hat sich versteckt, und ich finde sie nicht! Das ist eine Katastrophe!
Ich muß den Vorfall sofort Onkel Dagobert melden
Was da in Onkel Dagoberts Geldspeicher passiert und wie Donald versucht, mit „genialen" Mitteln der Lage Herr zu werden, ist wieder mal besonders lesenswert... Dazu gibt's noch ein paar originelle, witzige Goofy-Geschichten
Jetzt im neuen Walt Disney GOOFY
Und natürlich wieder GOOFYS AKTIONS-SEITE
Bei Goofys duftem Ratespiel gibt's folgende Preise zu gewinnen:
3 Tischfußball-Spiele
11 Radiokopfhörer
11 x Musik, wo Ihr geht und steht
GOOFY 10/88 jetzt überall, wo's Zeitschriften gibt
... und als Supergoof-Super-Sonderpreis der Dauerrenner:
Über einen Meter Lustige Taschenbücher
SUPER-SONDERPREIS
Alle Lustigen Taschenbücher von Walt Disney, die bisher erschienen sind
Klasse-Comics von der ersten bis zur letzten Seite!
©Walt Disney Productions

Wenn Sie fünf Jahre nicht gefahren sind, dann haben Sie doch gar keine Fahrpraxis mehr. Kennen Sie überhaupt die neusten Verkehrsregeln?
Ich bitte Sie, verlängern Sie meinen Führerschein! Es ist ungeheuer wichtig. Ich brauch' den Führerschein morgen! Sonst ist alles umsonst!
Tut mir leid! Das darf ich nicht. Aber gehen Sie zur Fahrschule Knötter. Da gibt es Schnellkurse.
Hier ist die Adresse! Üben Sie ein paar Stunden, und legen Sie dann die Prüfung ab.
Prüfung?!
Natürlich müssen Sie noch mal eine Prüfung machen. Sie sind ja schon seit Jahren nicht mehr gefahren. Ich muß jetzt gehen. Meine Frau wartet mit dem Essen.
Ich will doch schwer hoffen, daß Sie nicht ohne Führerschein gefahren sind!
Ich? Ohne ...nie!
HALTE-STELLE
Stöhn! Wer hätte auch gedacht, daß es so kompliziert werden würde.
FÜHRER ZULASSU



Fortsetzung auf Seite 25

Gipfel-stürmer

·Das spannende Seilbahnspiel· Teil 1

Liebe Freunde!

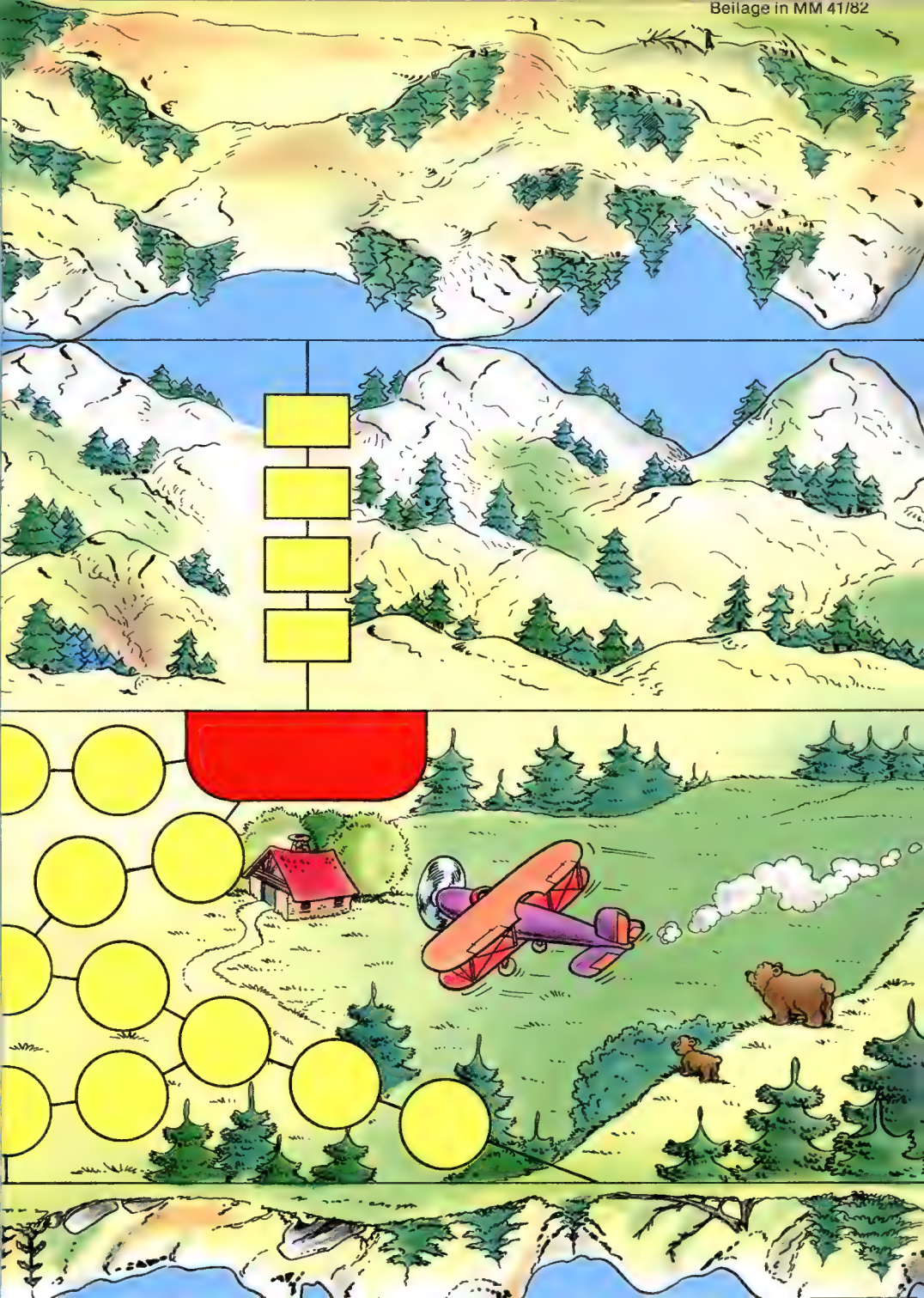
Heute findet Ihr das Poster zum spannenden Seilbahnspiel „Gipfelstürmer“ im Spiel- und Bastelteil Eurer MICKY MAUS.

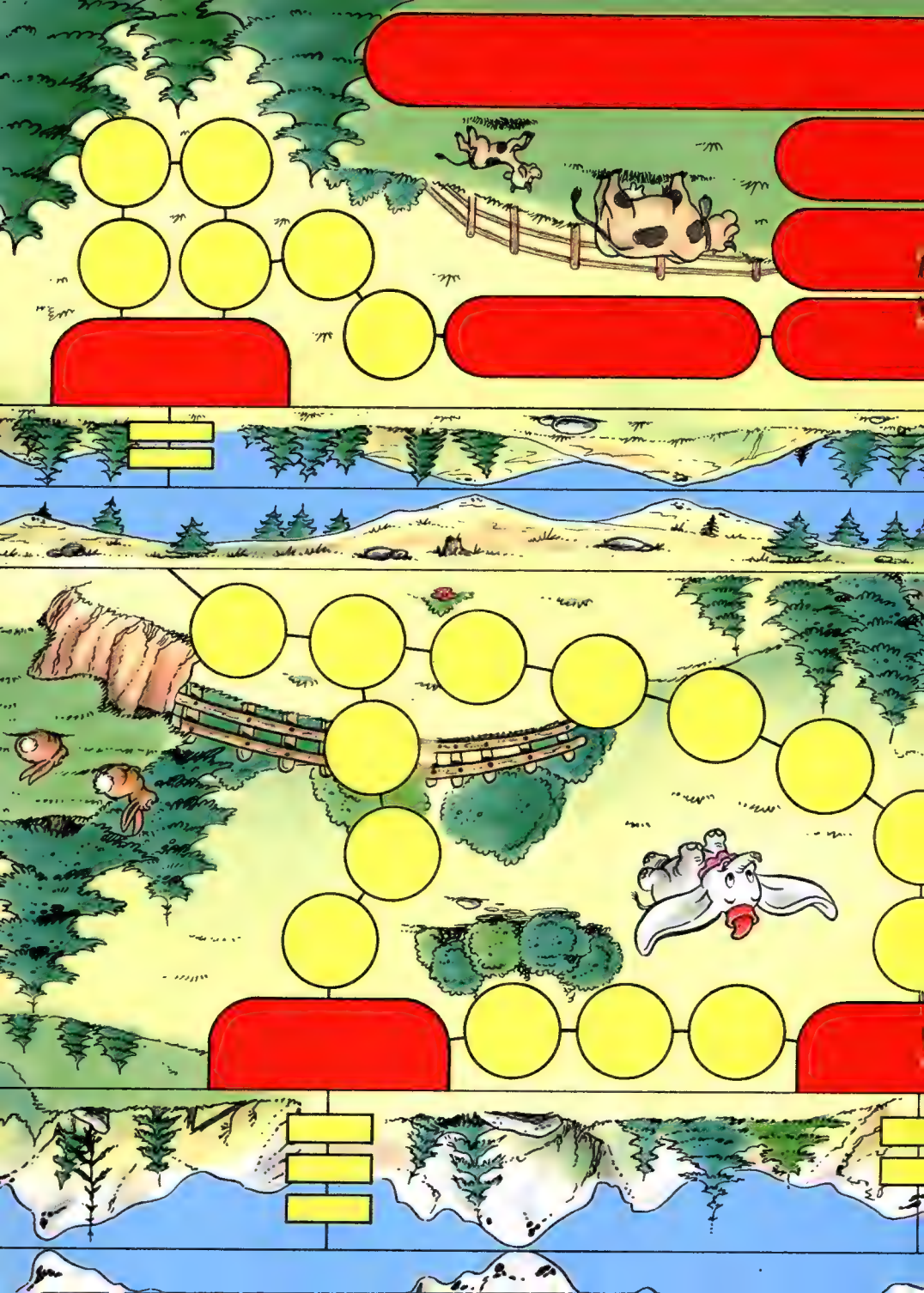
Was Ihr sonst noch alles braucht, um Eure Bergtour zu beginnen, findet Ihr dann im nächsten Heft. Das sind einmal Teile, mit denen Ihr das Spielposter in eine richtige Gebirgslandschaft verwandeln könnt. Das sind auch die Spielfiguren, drei Alpinisten für jeden Mitspieler. Und das sind nicht zuletzt die Seilbahnen, die Euch helfen werden, die verschiedenen Gebirgszüge zu überwinden.

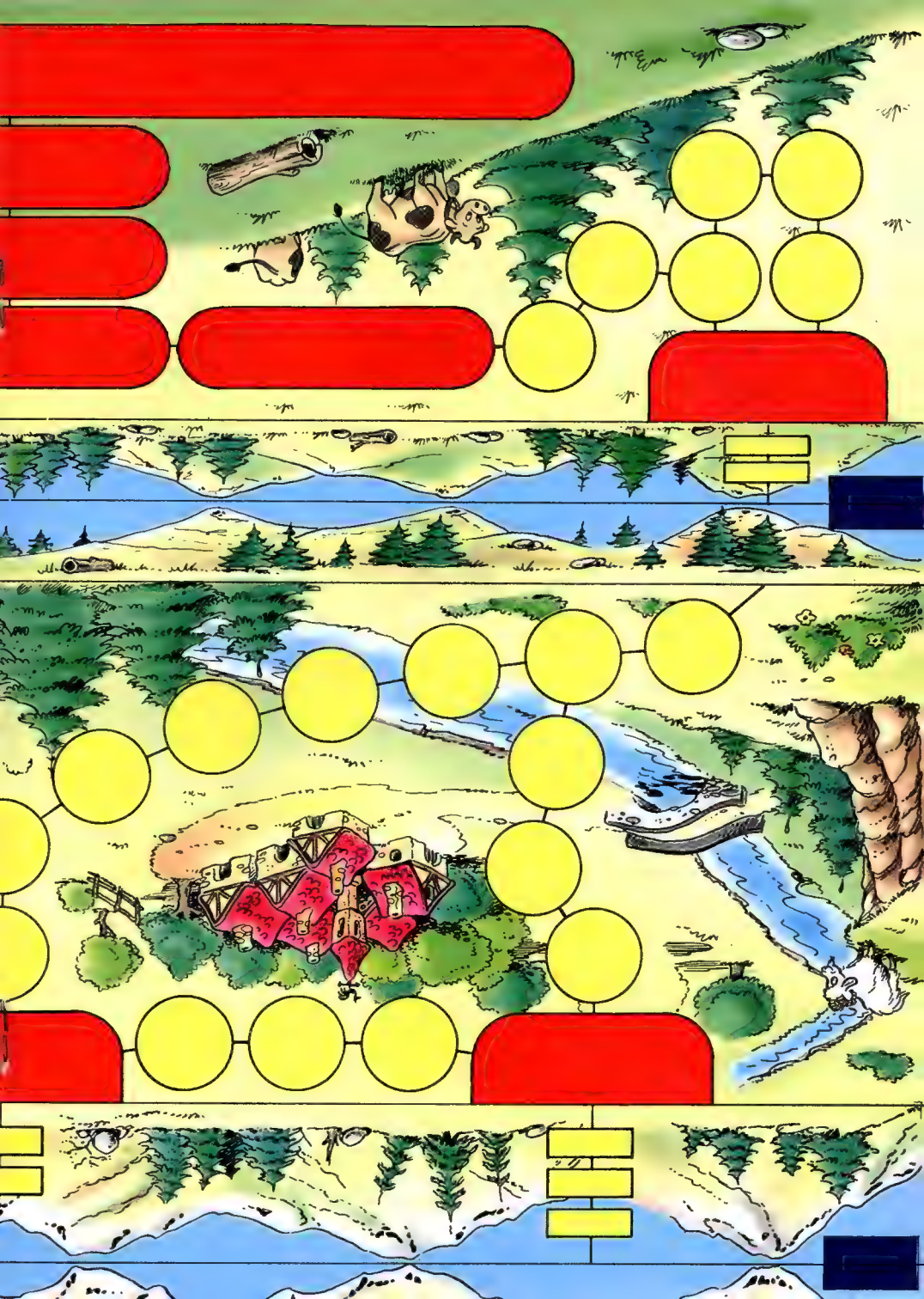
Also, Freunde, Abmarsch zum Sturm auf die höchsten Gipfel: nächste Woche in Eurer MICKY MAUS.

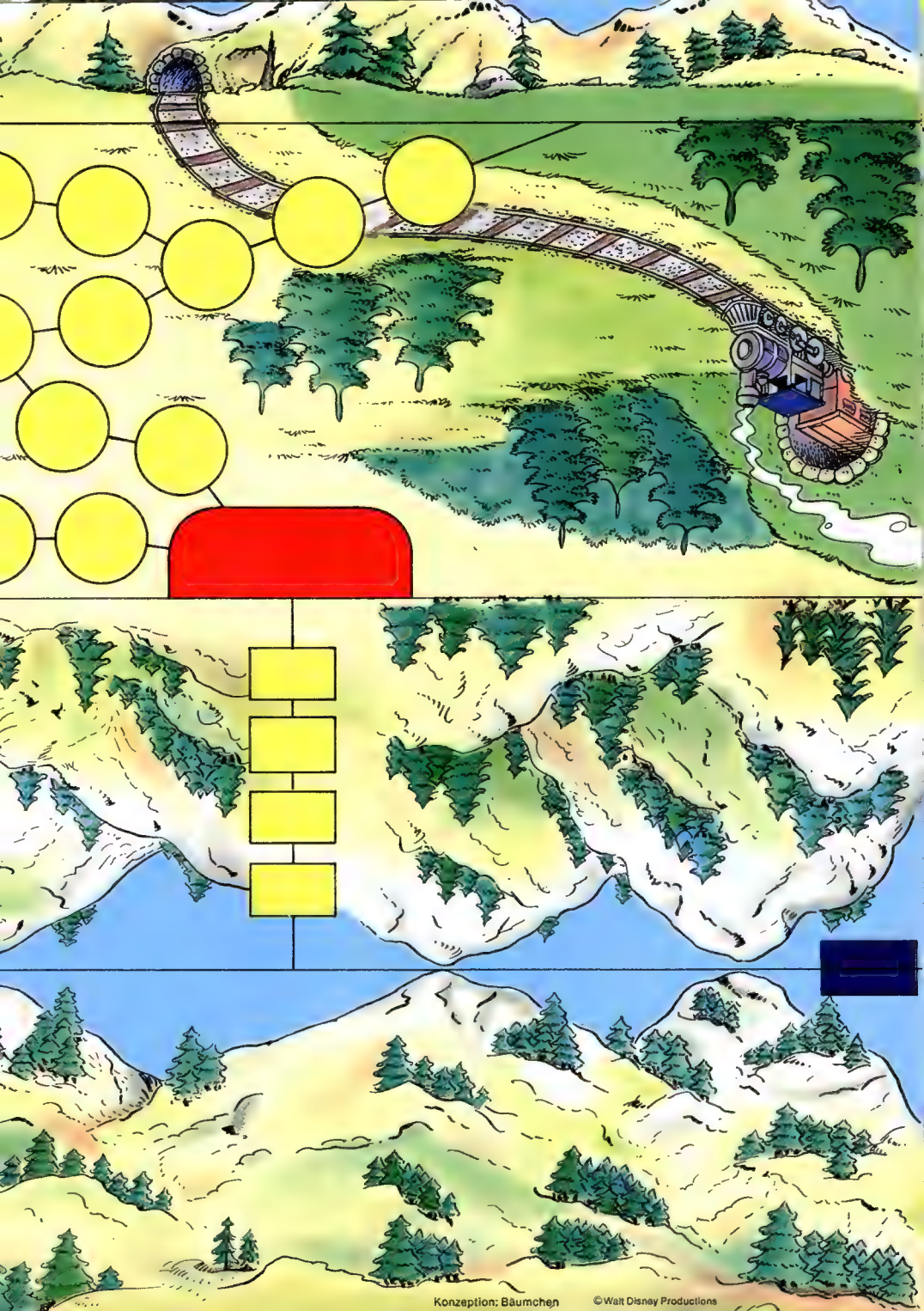
Heute im Spiel- und Bastelteil

© Walt Disney Productions





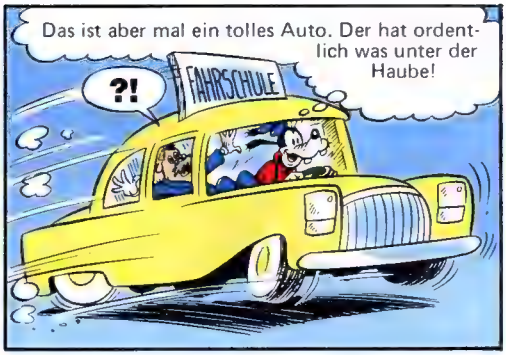




Konzeption: Bäumchen

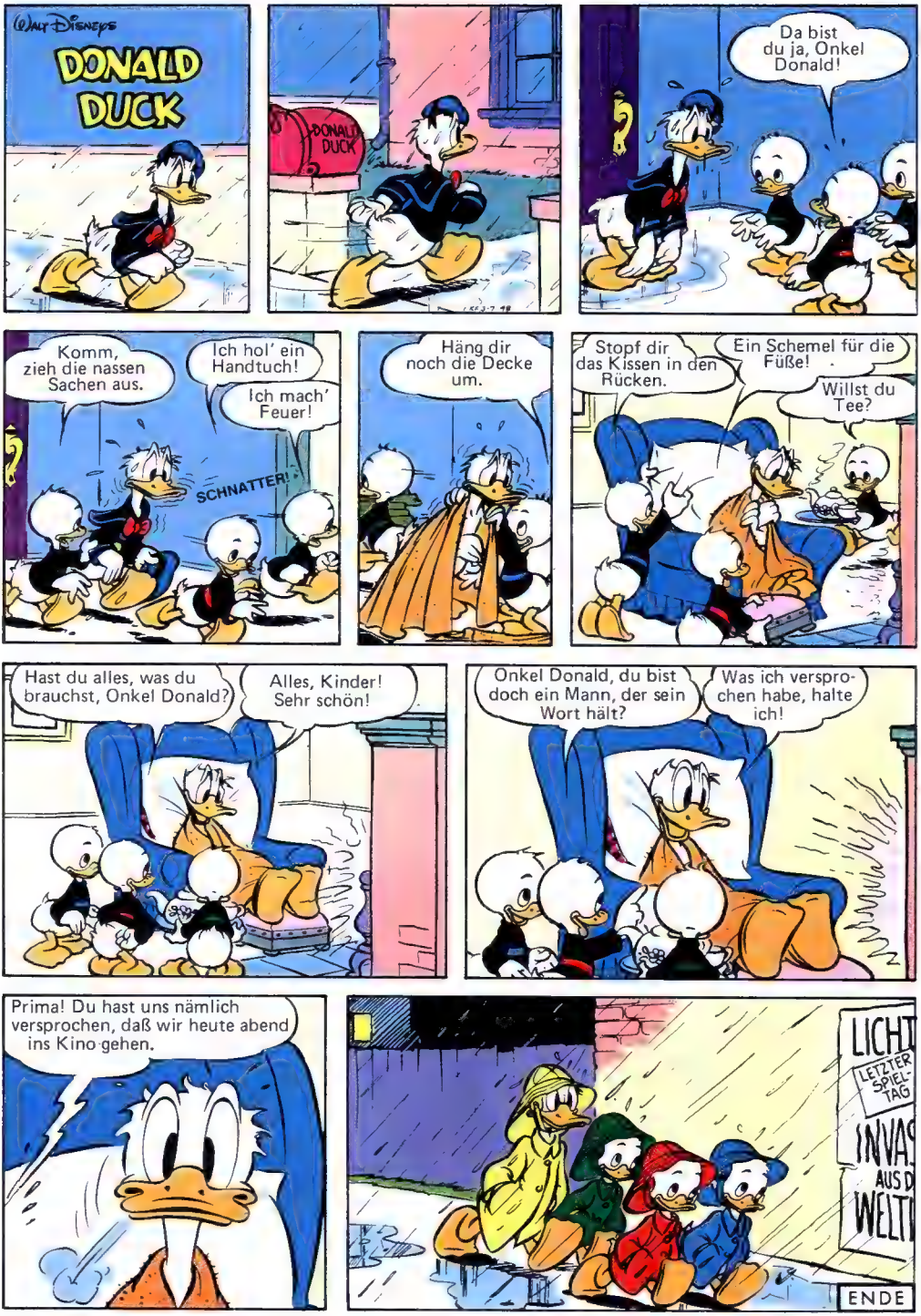
©Walt Disney Productions

Fortsetzung von Seite 19

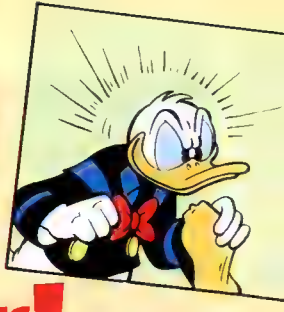


...nächste Woche startet

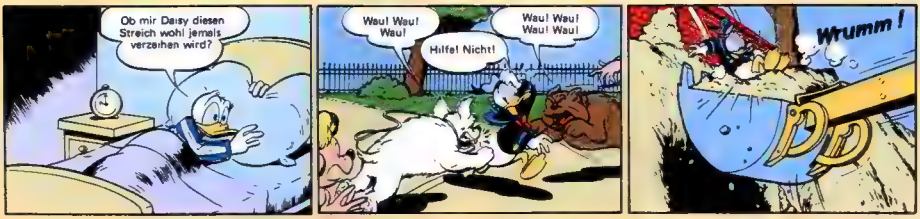
Gipfelstürmer Euer spannendes Seilbahnspiel!


WALT DISNEY'S
DONALD DUCK
DONALD DUCK
Da bist du ja, Onkel Donald!
Komm, zieh die nassen Sachen aus.
Ich hol' ein Handtuch!
Ich mach' Feuer!
SCHNATTER!
Häng dir noch die Decke um.
Stopf dir das Kissen in den Rücken.
Ein Schemel für die Füße!
Willst du Tee?
Hast du alles, was du brauchst, Onkel Donald?
Alles, Kinder! Sehr schön!
Onkel Donald, du bist doch ein Mann, der sein Wort hält?
Was ich versprochen habe, halte ich!
Prima! Du hast uns nämlich versprochen, daß wir heute abend ins Kino gehen.
LICHT
LETZTER SPIEL-TAG
ENDE

Donald ist stocksauer!



Weil Daisy ihn so fürchterlich geärgert hat, läßt er sich aus Rache etwas einfallen, das ihm jedoch bald selbst nicht mehr geheuer ist. Doch das Schicksal nimmt seinen Lauf, treibt Donald wieder einmal in haarsträubende Abenteuer...



An Bord eines Vergnügungsdampfers passiert ein unglaublicher Zwischenfall...

Und die Panzerknacker drehen an hellichtem Tage ein wahrhaft tolldreistes Ding.

Wie Ihr seht, ist wieder mächtig was los in der neuesten

MICKYVISION NR.10

Die mit dem klasse Aufkleber!

© Walt Disney Productions

© Walt Disney Productions

Schnell einsteigen, denn die

Seilbahn wartet nicht...

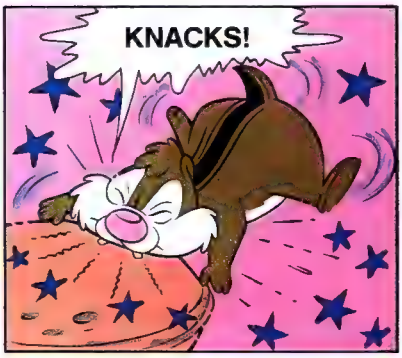
Zu dumm! In diesem Jahr gibt's nur kleine Nüßlein.
Vielleicht finden wir noch mehr, Herr Kollege!
Bestimmt!

Ja, was seh' ich denn da? Das ist ja eine Riesenwalnuß! Grad so was such' ich die ganze Zeit!

Wenn Behörnchen die sieht, da staunt er und freut sich.

Bald darauf...
Glück und Segen allerwegen wünsche ich dir heut!
Für mich? So eine große Nuß? Das hätt's nicht gebraucht!

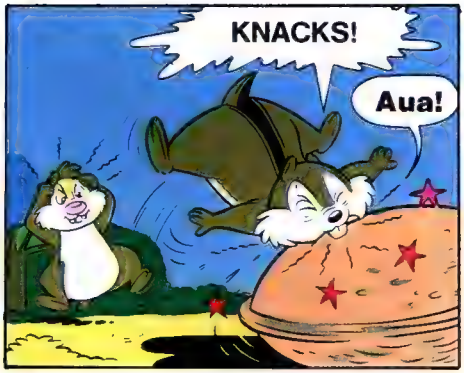
Los, Behörnchen, knack sie auf, damit wir endlich feiern können!
Moment!
KLATSCH!
KLATSCH!


KNACKS!

Au! Au! Aua!
Was hast du denn?
?

Wie kannst du mir so eine harte Nuß zum Geburtstag schenken? Ich hätt' mir fast die Zähnlein ausgebissen.
So?

Die Nuß soll zu hart sein? Deine Zähnlein sind zu schwach. Das ist es! Ich zeig' dir, wie man eine Nuß aufknackt.

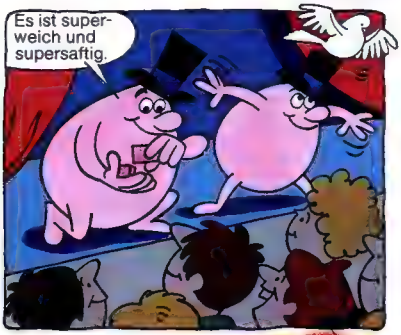

KNACKS!
Aua!

Die ist wirklich sehr, sehr hart!
Hab's dir ja gesagt!

Weißt du was? Wir springen beide ganz toll drauf. Dann geht sie vielleicht auf.
Au ja! Da beißt man sich nicht die Zähnlein aus.

Anzeige

Das große
Ratespiel
Jetzt wird's spannend! Ratet mal, was das ist:


Es ist superweich und supersaftig.

Macht Riesenblasen klebefrei

und schmeckt jetzt ganz neu
nach einer sehr beliebten Frucht.

Bestimmt wißt Ihr's schon – Auflösung auf der nächsten Seite.

Anzeige

Die Antwort kommt sofort

HUBBA BUBBA mit dem neuen Erdbeergeschmack!

Richtig, das ist der neue Hubba Bubba.

Prima

Toll, mir auch einen!

Schmeckt ganz toll nach Erdbeere.

Hopsassa! Hopsassa!

Hops!

HOPS! HOPS! HOPS!

HOPS! HOPS! HOPS!

Ich mag nicht mehr, Ahörnchen! Mir tun die Füßlein weh.

Nein, du mußt mir helfen, deine Geburtstagsnuß zu knacken.

Aber wie denn?

Wir schmeißen sie an den Baum! Da geht sie bestimmt auf. Achtung! Fertig!

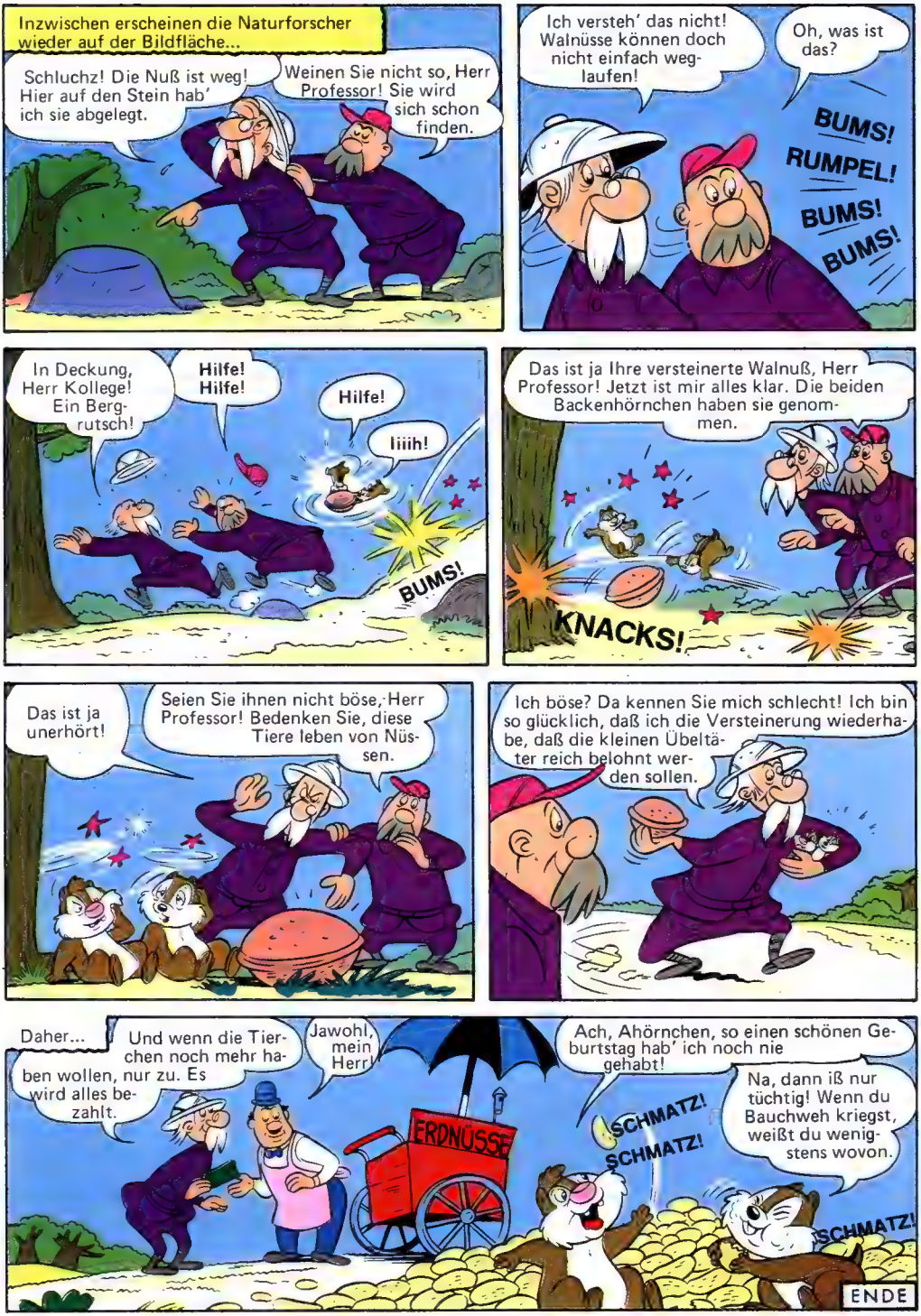
Los!

Uff!

ZACK!

...nächste Woche startet

Gipfelstürmer Euer spannendes Seilbahnspiel!



Schnell einsteigen, denn die

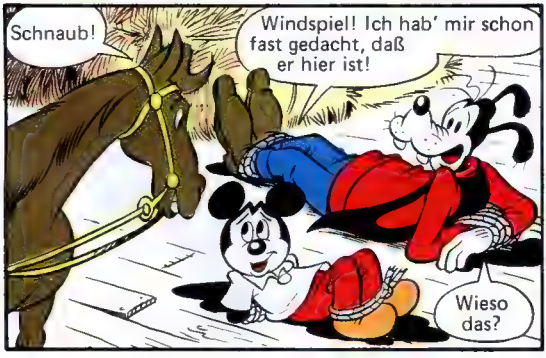
Walt Disneys

MICKY MAUS

Der Derby-Betrug

Fortsetzung aus Heft 40/82

Micky und Goofy arbeiten an einem Artikel über Windspiel, dem heißen Favoriten des Entenhausener Derbys. Dabei finden sie heraus, daß Windspiel verschwunden ist und ein anderes Pferd in seiner Box steht. Ohne dem Besitzer, Herrn Reiter, etwas davon zu sagen, beginnen sie mit Nachforschungen, die sie zu einer alten Scheune führen. Aber dort werden sie von einem Unbekannten außer Gefecht gesetzt...



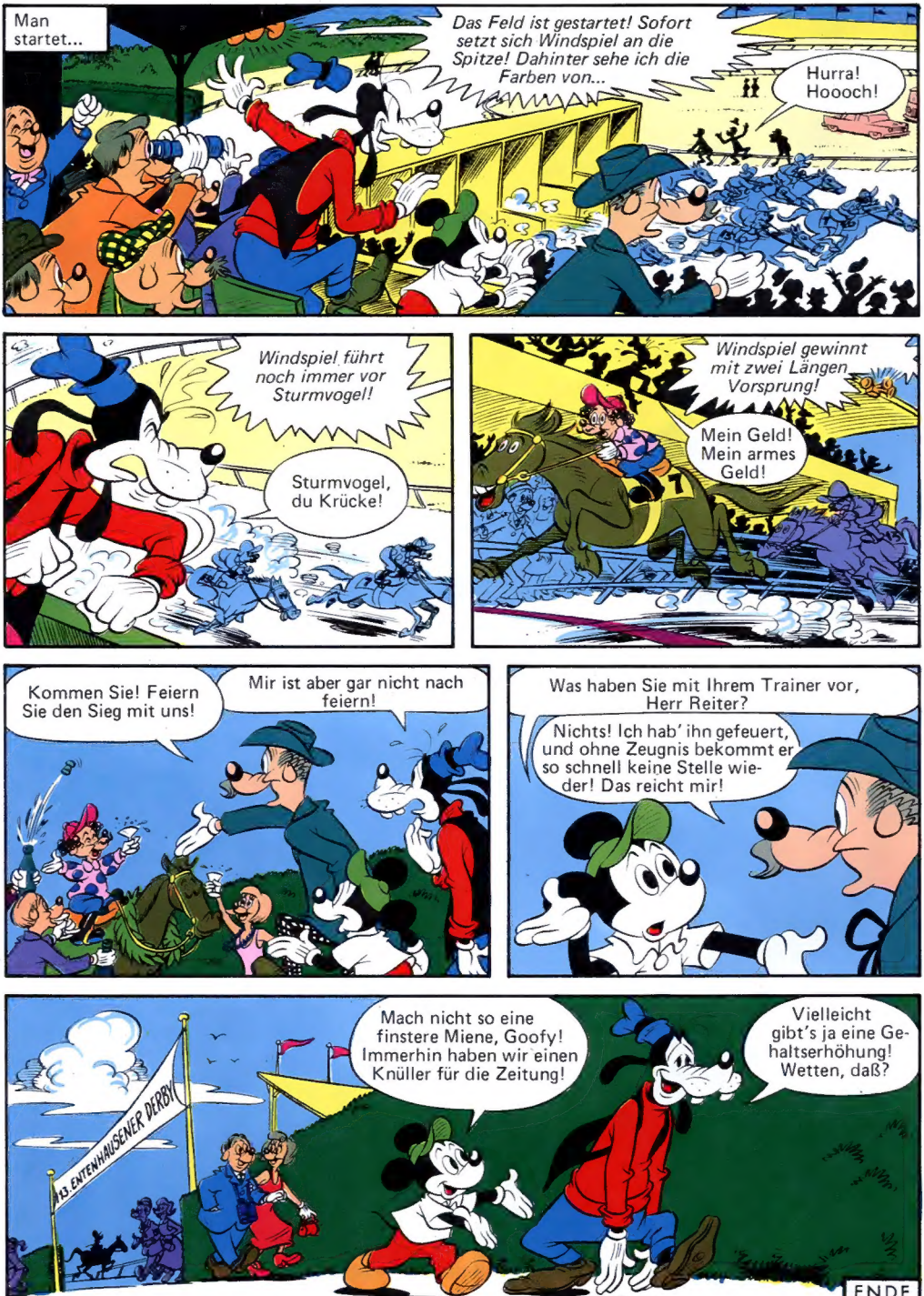
Seilbahn wartet nicht...

...nächste Woche startet

Gipfelstürmer Euer spannendes Seilbahnspiel!

Schnell einsteigen, denn die

Seilbahn wartet nicht...


Man startet...
Das Feld ist gestartet! Sofort setzt sich Windspiel an die Spitze! Dahinter sehe ich die Farben von...
Hurra! Hoooch!
Windspiel führt noch immer vor Sturmvogel!
Sturmvogel, du Krücke!
Windspiel gewinnt mit zwei Längen Vorsprung!
Mein Geld! Mein armes Geld!
Kommen Sie! Feiern Sie den Sieg mit uns!
Mir ist aber gar nicht nach feiern!
Was haben Sie mit Ihrem Trainer vor, Herr Reiter?
Nichts! Ich hab' ihn gefeuert, und ohne Zeugnis bekommt er so schnell keine Stelle wieder! Das reicht mir!
43. ENTENHAUSENER DERBY
Mach nicht so eine finstere Miene, Goofy! Immerhin haben wir einen Knüller für die Zeitung!
Vielleicht gibt's ja eine Gehaltserhöhung! Wetten, daß?
ENDE

Disney-Expreß

Fahr mit ins lustige Leseabenteuer!

© Walt Disney Productions

Jetzt wird's ernst!

Dagobert Duck und Klaas Klever versuchen mal wieder, sich gegenseitig ein gutes Geschäft abzujagen. Doch darin verstehen die Tonto-Indianer überhaupt keinen Spaß...

Nr. 226

Wieder mit vielen duften Geschichten:

Walt Disneys **Donald Duck**

Originell wie seine Erfindungen...

...sind jedesmal auch Daniel Düsentriebs Ideen für sein beliebtes Rätselheft.

Nr. 38

Daniel Düsentriebs Rätsel-Shop

Sie reißen sich um Donald!

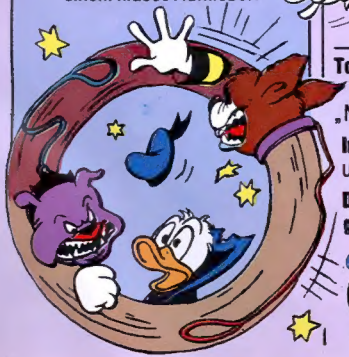
Leider sind es nur zwei unheimlich scharfe Hunde, die an dem Ärmsten interessiert sind...

Es geht wieder ganz schön rund in der neuesten

Nr. 10

Micky vision

Wie immer mit einem klasse Aufkleber!



Goofy erfindet den Blitzableiter

Seine etwas schmerzliche Methode ist aber nun wirklich nicht nachahmenswert!

– In seinem neuesten Album leistet sich Goofy am laufenden Band die ulkigsten Sachen.

Nr. 17

Das große Walt Disney **GOOFY Album**

„Benjamin Franklin"

Tolle Donald-Geschichten im „Nostalgoofy"

Irre Goofy-Comics und – wie immer:

Dufte Preise zu gewinnen

auf der beliebten GOOFY-AKTIONSSEITE

GOOFY

Nr. 10

Jedesmal mit Spannung erwartet...

Die schönsten Donald-Geschichten von früher.

Walt Disneys **Donald Duck**

2. AUFLAGE Weg mit den großen Ordnern

Nr. 53

Das alles gibt's diese Woche bei Eurem Zeitschriftenhändler

Nächste Woche in Eurer Micky Maus

Schnell einsteigen, denn die Seilbahn wartet nicht!...

Freunde, das wird ein sagenhaft aufregendes 'Seilbahn-Super-Bergrennen' mit schnellen Laufeinlagen in den Tälern von einer Seilbahnstation zur anderen. Wer hier als erster ans Ziel kommt, darf mit Recht stolz auf seinen Erfolg sein. – Nur echter Bergurlaub ist schöner als dieses spannende Spiel!

Gipfelstürmer

– das spannende Seilbahnspiel –

Wieder garantiert guten und schnellen Gelingen!
Alles Fertigteile. Schere, überflüssig. Einfach herausdrücken, zusammenkleben und losspielen!

Mit Super-Gewinnspiel
GEWINNER DER WOCHE
1000 Mark zu gewinnen

© Walt Disney Productions

Ja, wie es dazu kam, daß der gute Donald aussieht wie ein wandelnder Busch, das ist schon eine tolle Geschichte...

Dann geht es in der nächsten MICKY MAUS noch um Diamantendiebstähle und dieses heulende Ungeheuer...

Ab Freitag ist sie da - die neue Micky Maus!